

Dr hab. Marcin Plichta

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Recenzja rozprawy doktorskiej Pana mgr Michała Wasiaka sporządzona w związku z postępowaniem doktorskim w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki wszczętym przez Radę Dyscypliny Artystycznej Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu.

Recenzja sporządzona w związku z uchwałą nr 4/ 2022 Rady Dyscypliny Artystycznej z dnia 26.05.2022 roku w sprawie powołania komisji doktorskiej w postępowaniu doktorskim mgr Michała Wasiaka.

Podstawowe dane o kandydacie:

Michał Wasiak, urodzony w 1983 r. w Rzeszowie. Absolwent Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, kierunek Rzeźba. Dyplom w pracowni prof. Grażyny Jaskierskiej-Albrzykowskiej w 2011r. Absolwent międzywydziałowych studiów doktoranckich Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, pracownia prof. Christosa Mandziosa oraz dr hab. Magdaleny Grzybowskiej. Zatrudniony w Pracowni Sztukatorstwa i Tworzyw Sztucznych na wydziale Rzeźby i Sztuki Mediów, ASP we Wrocławiu. Przedstawiona przez kandydata praca doktorska zatytułowana „Portret człowieka współczesnego” powstała we współpracy z prof. ASP dr hab. Magdaleną Grzybowską pełniącą obowiązki promotorki.

Pan Michał Wasiak brał udział w siedmiu wystawach indywidualnych, osiemnastu wystawach zbiorowych (w kraju i za granicą), czternastu konkursach (dwa wyróżnienia, dwie nagrody) oraz jest autorem sześciu realizacji (medale, statuetki, autorskie meble, mural).

Część rzeźbiarska pracy doktorskiej ukazuje trzy obiekty zrealizowane w różnych konwencjach formalnych i stylistycznych. Autor używa przedmiotu w kontekście innym niż

ten, do którego został przeznaczony, nadając mu nowe znaczenie. Każde kolejne multiplikacje sylwety stwarzają intrygująco, enigmatyczną jednorodną całość.

Pan Wasiak to artysta sięgający z równą swobodą do tradycyjnych technik rzeźbiarskich jak i supernowoczesnych metod odlewniczych, budowania konstrukcji, zastosowania silikonów, a także wykorzystania różnego rodzaju żywic syntetycznych oraz wszelkiego rodzaju tworzyw sztucznych. Intuicyjnie i empirycznie wyczuwam wielką fascynację doktoranta nowymi technologiami. Wielką wartością jest próba śledzenia i nadążania, a w konsekwencji wdrażania pionierskich rozwiązań. Nowatorskie eksperymenty oraz umiejętne posługiwanie się szerokim wachlarzem alchemii przygotowania odlewów (wypełniaczy mas lejnych) pozwalają artyście tworzyć imitacje żeliwa, biskwitu, marmuru, brązu itp. Kompozycje doktoranta są konglomeratem jego artystycznych i technologicznych doświadczeń. Pan Michał Wasiak umiejętnie balansuje pomiędzy klasyczną konwencją budownia aktu a deformacją ciała ludzkiego w postaciach ze świata fantazy, w konsekwencji znajdując równowagę twórczą.

W swojej recenzji chciałem w głównej mierze skoncentrować się na realizacjach rzeźbiarskich. Jednak pewne tezy zawarte w pracy pisemnej zmuszają mnie do polemiki.

Pomimo stricte profesjonalnej dokumentacji fotograficznej i narracyjnym opisie prac trudno doszukać się zwyczajnego, inwentaryzacyjnego zwymiarowania realizacji rzeźbiarskich (daty powstania, użytego materiału poszczególnych obiektów).

Krnąbrna postawa doktoranta jako przyszłego dydaktyka i pedagoga jest co najmniej zadziwiająca i może rodzić sprzeciw. Jak mówi autor: „Program jest często zardzewiały i nieadekwatny do potrzeb młodego pokolenia. Rodzi to frustracje po obu stronach - studentów i wykładowców. A wystarczy go po prostu, dobrze naoliwić”. Nie za bardzo rozumiem, na czym to oliwienie miałoby polegać.

Przywołam kolejny fragment w którym autor odwołuje się do artykułu Forbesa z 27.01.2022 „Raport specjalny 2022: Kim jest polski gracz” wywołującym we mnie refleksje: „Gry komputerowe, komiks i filmy fantastyczne (nieprzypadkowo wymieniam je wszystkie razem w kontekście rzeźby, o czym później) stanowią część krajobrazu kulturowego młodych na równi ze wspomnianym wcześniej, zastanym środowiskiem technologicznym. Nie tylko młodych zresztą. Polacy wydają dziś na gry komputerowe tyle, co na książki, kino i muzykę

razem wzięte”. Odpowiadając sarkastycznie na sugestie doktoranta: Myślę, że Polacy w przeważającej części dużo więcej wydają na disco polo i przemysł z tym związany. Ale nie musi oznaczać to jednocześnie gloryfikacji tych postaw.

Kolejny cytat, obok którego nie mogę przejść obojętnie: „Pewna doza kiczu jest immanentną cechą gatunku, obecną u jego zarania. Nie zamierzam się od niego odcinać, może on stanowić istotną wartość. Udowodniła to zresztą sztuka dwudziestego wieku, przyswoiwszy sobie kicz jako formę wyrazu. Zacierając granice między tym, co popularne i elitarne”. I owszem, ale diametralnie inną sprawą jest czerpanie z kiczu, które może być inspirujące i twórcze zarazem, a zupełnie przeciwną postawą brnięcie w szmirę bezpośrednio, bez dystansu.

Proszę zobaczyć, jak często wprost, cynicznie żagluje nim amerykański artysta Jeff Koons, przetwarzając tworzy monumentalne obiekty, aranżując je często w barokowych czy innych eklektycznych przestrzeniach. Drugim bardzo oryginalnym polskim twórcą, z kolei posługującym się przetworzonym kiczem, był Władysław Hasior, którego obiekty przestrzenne, sztandary przepełnione były jarmarcznymi i odpustowymi gadżetami, tworzącymi jednak nie kiczowatą, ale spójną całość asamblażu.

Polemiczne i dyskusyjne zarazem jest sformułowanie kandydata dotyczące alternatywy i suplementu kierowanego do współczesnego młodego człowieka. Doktorant w swojej pracy pisze: „Społeczeństwa wypierają wszelką myśl o starzeniu się i śmierci, a religia traci na znaczeniu, ogrywa raczej puste rytuały niż daje asumpt do prawdziwej refleksji. W takim przypadku to popkultura bierze na siebie rolę osławiania traum i przepracowywania pewnych trudnych tematów”. Uważam, że majestat śmierci w życiu ludzkim jest czymś ogromnym. Zaś negowanie religii na fundamencie, której zbudowano europejską i znaczną część światowej cywilizacji jest nietaktowne i pozbawione realizmu. Czy zatem blichtr popkultury ma odpowiedzieć na fundamentalne pytania dotyczące metafizyki?

W pracy czytam: „Dziś materia rzeźbiona cyfrowo bywa nieodróżnialna od tej prawdziwej. Narzędzia programowe pozwalają na modelowanie w twardych i miękkich tworzywach wirtualnej przestrzeni jak w prawdziwym kamieniu czy w glinie.” Otóż nieprawda. Ordynarny ślad freza obrabiarki (kopiarki) cyfrowej czy analogowej pozostaje widoczny

nawet dla niewprawnego oka. Mistrzowie rzeźby (artyści i rzemieślnicy) w Pietrasanta we Włoszech od lat korzystają z tego typu najnowocześniejszych urządzeń. Jednak po wstępnym wybryłowaniu maszyną rzeźby marmurowej, do ręcznego opracowania i wykończenia powierzchni używają pięknych choć bardzo prymitywnych narzędzi (raszple, dłuta, pumeks, pilniki, narzędzia pomiarowe, papier ścierny itp.).

Miałem okazję obserwować z bliska miniaturowe projekty Tony Cragga przeskalowane, kopiowane i realizowane przez „zwykłych artystów”- rzeźbiarzy, rzemieślników i kamieniarzy właśnie w ten sposób.

„Postać z wyciągniętymi rękami” to pierwsza z realizacji przedstawiona w pracy doktorskiej.

Jak wynika z opisu, zamierzeniem autora było uzyskanie kontrastu powstałego dzięki zestawieniu surowego, chropowatego drewna siermiężnej kapoty z przegładzonym portretem.

Pomimo tego, że draperia wykonana jest z „odpadów, słabej jakości desek z widocznymi miejscami klejenia, dziurami i sękami”, efekt finalny jest zgoła inny. Pozorna niechlujność opracowania materiału zamieniona zostaje w estetyzującą intarsję powierzchni, w konsekwencji tworzącej galanteryjny efekt finalny. Halucynogenne i hipnotyczne oczy beznamiennej twarzy spoglądają daleko przed siebie. Nie wzbudzają emocji.

Autor decyduje się na układ ikonograficzny pomiędzy Orantem i Gisantem (wzniesienie, złożenie rąk na piersiach) to formalne novum. Intrygującym i ciekawym artystycznym zabiegiem jest ukazanie współczesnego układu postaci w bluzie dresowej, wchodzącej w wirtualną przestrzeń i korelacji obecnych w sztuce dawnej przedstawień mnichów w habitach (Bobillet i Mosselman czynni w połowie XV wieku, Niderlandy). Pojawia się pokusa, aby choć na chwilę pozbawić „inkrustowaną” rzeźbę głowy i rąk, wówczas naszym oczom ukazałyby się puste kratery. To co niedopowiedziane stałoby się bardziej wymowne.

Pewną niekonsekwencją techniczną jest sposób osadzenia białych dłoni w rękawach rzeźby, zwłaszcza, że portret umieszczony został trafnie, płynnie wyłaniając się z zagłębienia.

Bardzo interesującą propozycją artystyczną pt. „Postać leżąca VR” jest skrzywiona konwulsyjnie lewitująca naga figura męska. Autor budujący z pietyzmem, jak sam mówi „swoją intymny obiekt”, jest szczery, przez co rzeźba zyskuje na autentyczności. Osadzając wirtualne okulary - aktualny atrybut współczesnego człowieka - potęguje stan izolacji,

jednocześnie skazując na samotność. Wyczuwalna staje się aura wyalienowania postaci zatracającej się w wirtualnej rzeczywistości z odczającego ją naturalnego środowiska. To przepracowanie myśli, uczuć, wyobrażeń na język plastyczny. Statyczna i dynamiczna zarazem kompozycja skłania do refleksji nad kondycją człowieka obecnie i w przyszłości. Manualna sprawność, anatomiczna wiedza i wnikliwość cechujące twórcę oraz oryginalne założenie ideowe stanowią o spójnej całości dzieła.

Turpistyczny portret, klasycznie modelowany w glinie – „Zombi” to tytuł kolejnego dzieła doktoranta. Autor pieczołowicie kształtuje wizerunek osoby martwej ze świata fantazy - lecz nieumarłej, aby w konsekwencji osadzić multiplikowane żywiczne obiekty w betonowych czaszach. „Redliny i rynsztoki oraz zrosty i narośla” tworzą swoisty pejzaż „pagórków i dolin” naskórka rzeźby. W przypadku tej realizacji maska pośmiertna zyskuje więcej życia niż niejeden wizerunek osoby vitalnej.

Skorodowane detale architektoniczne - żelbetowe owale użyte w „Zombi” przez swą surowość i siermiężność stają się plastycznie atrakcyjne. Zwłaszcza, że estetyczne, zapomniane i uszkodzone kamienice inspirujące autora u swych początków często bywały bogato ubarwione, wręcz pstrokate, niekoniecznie urzekające. Rzeczywiście - my dzisiaj również odczytujemy architekturę i rzeźbę grecką, piękne, transparentne biele marmurów jako dzieła finalne. Podobnie dotyczy to gotyckich figur świętych i destrukcji starej polichromii, spowodowanej czasem warunkami atmosferycznymi oraz tak często obecnej w naszym kraju pożogi wojennej.

Charakter pracy doktorskiej – rzeźbiarskiej - jest spójny i tożsamy z pracą teoretyczną o tytule „Portret człowieka współczesnego”. Spełnia ona postawione warunki w kryteriach adekwatności treści do tematu zawartego w tytule, merytoryczności treści oraz charakteryzuje się trafnością i głęboką analizą przykładów ikonograficznych zaczerpniętych z historii sztuki.

Pomimo całego anturażu wirtualnej rzeczywistości cechującej twórcę pozostaje on jednak wierny konserwatywnej, wypracowanej przez lata postawie akademickiej. Nurt

figuratywizmu stale obecny w twórczości doktoranta ujawnia wręcz jego atawistyczną potrzebę manualnego kształtowania postaci ludzkiej trwającej od zarania dziejów.

Konkluzja

Po wnikliwym zapoznaniu się z dotychczasowym dorobkiem twórczym Pana magistra Michała Wasiaka, a w głównej mierze z materiałem dotyczącym rozprawy doktorskiej z zakresu rzeźby stwierdzam, że spełnia ona ustawowe wymogi. Kandydat wykazuje ogólną wiedzę teoretyczną w reprezentowanej dyscyplinie artystycznej, a także potwierdza umiejętność samodzielnego prowadzenia pracy artystycznej. Przedstawiona do recenzjowania praca doktorska w postaci dzieła oraz części opisowej stanowi istotny wkład w rozwój dyscypliny sztuki piękne.

Dorobek, aktywność artystyczna oraz zaangażowanie w „pracę u podstaw” w macierzystej uczelni (ASP we Wrocławiu) predestynuje do awansu naukowego. W związku z powyższym wnioskuję do Rady Dyscypliny Artystycznej Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu o nadanie mgr Michałowi Wasiakowi stopnia doktora w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Marcin Plichta

